ETNOGRAFÍA DE UN PROCESO DE DISEÑO PARA LA INTERVENCIÓN DEL PRIMER PARQUE PÚBLICO EN LA COMUNA 20, CALI.



IRENE RODRÍGUEZ
DAVID ESCOBAR
PROYECTOS DE DISEÑO BÁSICO 1 - DISEÑO INDUSTRIAL
INVESTIGACIÓN 2 - COMUNICACIÓN SOCIAL

i n t r o

Esta infografía, tiene como principal objetivo hacer una exploración reflexiva sobre el ejercicio de proyectar en el diseño, haciendo uso de herramientas de la investigación social para ampliar el espectro de interpretación de este fenómeno y descubrir las posibilidades que estas herramientas brindan para la disciplina. la observación y el registro de las actividades que constituyen el proyecto de diseño me han permitido construir una perspectiva diferente a la que tenia al principio del semestre sobre la actividad de diseñar, fue un experimente satisfactorio en cuanto me permitió distanciarme de la actividad común del diseñador y plantear los problemas del diseño desde un pensamiento crítico. esta investigación ha tenido su curso desde la segundas semana de septiembre y finalizó su registro el 4 de diciembre con la entrega de los ejercicios de comprobación. el texto de la descripción densa de Clifrd Geertz me sirvió como método de registro de las situaciones que viví durante este periodo en los encuentros para diseñar, clases y ejercicios para el proyecto, los cuales me sirvieron para escribir un diario de campo y una libreta de dibujos, lo que significó tener un registro de las memorias de las clases y poder recordar las reminiscencias de mi investigación.

como objetivo de registro se enfocaron transcurso de las clases y las actividades que dos muestras de la población (dos grupos de diseño) su conformación, su evolución, sus modos de interacción, la manera como logran acuerdos y avances para el proyecto, los objetos de sus estudios así como los métodos que emplean tanto para el proyecto como para la organización de su vida social. partiendo de la hipótesis de que la compresión de cada una de estas categorías no solo complementa las otras sino que posibilita comprender mucho mejor las demás y las conclusiones del proceso.
el modo de registro se conforma en gran medida de una descripción de los hechos que observo, así como de percepciones, sentimientos e interpretaciones inmediatas de lo que presencio. el diario de campo a demás de tener un relato cronológico del semestre esta cargado de interpretaciones gráficas del entorno y los sujetos que nos encontramos en constante intercambio por esta situación de diseño. para facilitar el estudios de los signos y símbolo que me interesaba analizar construí tres matrices que permitieron organizar de forma sistemática la información y depurar el registro. luego vino una recolección de material elaborado por los grupos, un estudio interpretativo de este registro original de mi foco de estudio y posterior a ello la estructuración de ese contenido en una infografía, herramienta gráfica que nos permite condensar información densa para facilitar la lectura de ésta.

Las principales tensiones y preocupaciones que tuve al editar y socializar este contenido, han sido herir susceptibilidades de mis compañeros que con confianza han compartido detalles de su vida y detalles de su proceder en el proyecto conmigo, pues en varias ocasiones manifestaron sentirse muy observados, analizados y sentirse vulnerables por compartir esa información " eso podría ser perjudicial para nosotros como grupo". y por otro lado, no quisiera adoptar el papel de la evaluadora de las acciones de los otros, esta investigación debe ser tenida en cuenta como un ensayo de diseñador, una exploración de mas formas de ver y reflexionar sobre lo que hacemos, no es un ejercicio de juicio ni de valoración, es la descripción de lo que observé en el btranscurrir del proyecto.



¿Cómo cuentan, reciben, proceden, intercambian información? Y que dice esto sobre el contexto en que se produce.

¿Qué creencias y prácticas se evidencian en estas narraciones?

¿para qué lo hacen y en qué espacio ocurren estos intercambios de mentalidades?

¿En qué clave hay que analizar estos hechos?

¿que posibilidades brinda para el diseño el ejercicio de prácticas etnográficas?

¿por que nos interesa el diseño?
¿por qué nos interesa el proyecto, como nos interesa?

¿Cómo la universidad pública incide en el desarrollo de políticas públicas?
¿Cómo la universidad de valle incide en discusiones que no son de carácter político?

preguntas del proyecto

contexto del diseño
contexto de estudio

perspectivas del diseño
asociaciones, gtrupos y miembros
herramientas de trabajo
intercambios simbolicos
/lenguaje/conocimiento/materiales..
intereses y motivaciones en el proyecto
estructura del diseñador

contexto de intervención

indagación proceso historico-social.
comprensión situación geopolítica.
aproximación a la estructura de relaciones simbólicas y de apropiación de los entornos.
construcción de identidad.
identificación y construcción de necesidades.

metodología del proyecto

proyecto de diseño

grupos de diseño

conclusiones del proyecto







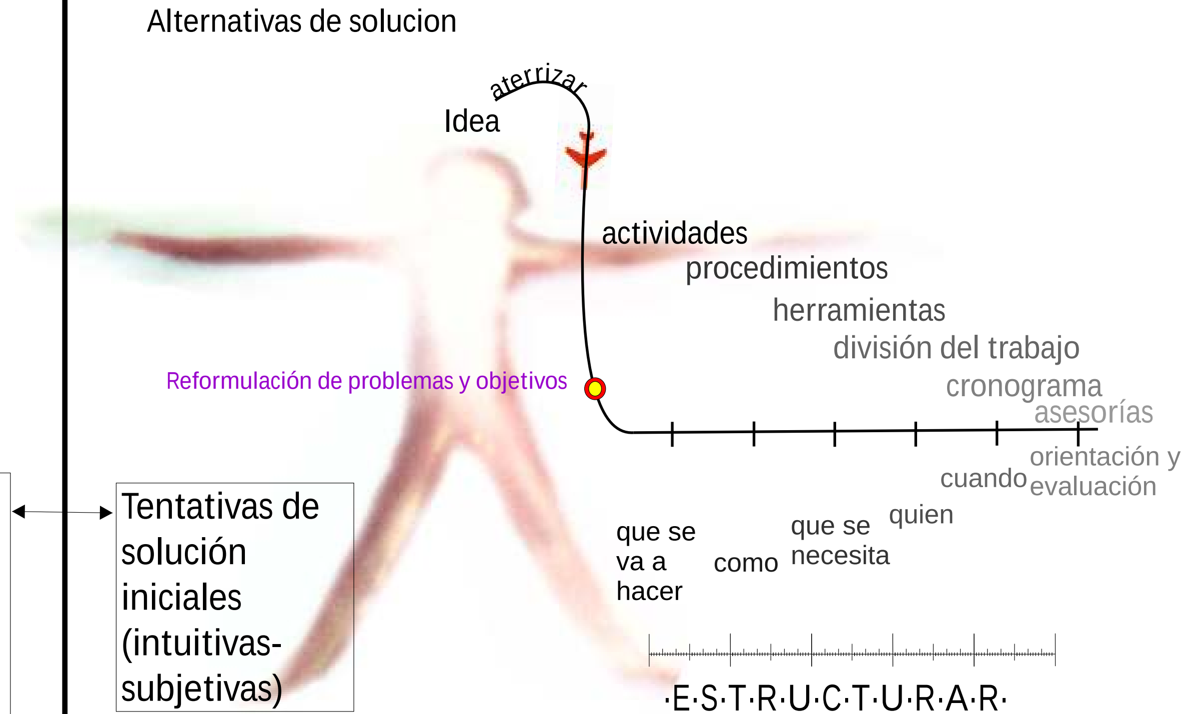
proyecto del parque Siloé visible en construcción, una realidad que motiva a todos y causa inquietud entre sus habitantes, un tiempo atrás este sector erosionado se derrumbó en una avalancha que devasto viviendas y familias enteras. el terreno y la proyección del parque cambia conforme estos derrumbamientos se producen. la solución por parte de los arquitectos paisajistas ha sido ubicar estos muros de concreto estratégicamente para contener la tierra y aprovecharlos en la propuesta del parque.

ETAPA 1:
INVESTIGACIÓN

ETAPA2:
TRABAJO CREATIVO

ETAPA 3:
MATERIALIZACIÓN

Alternativas de solucion

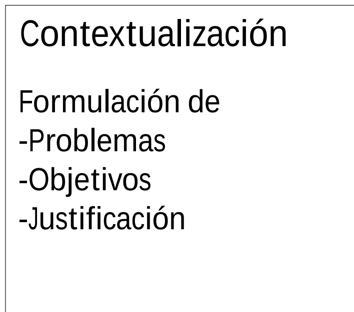


·E·S·T·R·U·C·T·U·R·A·R·

visualizar alternativas

comprobaciones de:
funcionalidad
aceptación
tecnico-productivas

modificaciones
ajustes



Contextualización

Formulación de
-Problemas
-Objetivos
-Justificación

Tentativas de solución iniciales (intuitivas-subjetivas)

conceptos teoría forma práctica función utilidad

E-X·P-L·O-R_A-R·

Evaluación del proceso y resultados

evaluar la coherencia con planteamientos anteriores

CONSTRUCCIÓN ALTERNATIVAS DE





la observación y el registro de los signos de la comunidad, nos permiten identificar sistemas de relaciones que pueden o no estar en conflicto. los que reconocemos com problemas, pueden estar asociados a necesidades del sector.

el análisis y la compresión profunda de estos problemas son útiles para proponer soluciones acordes a las circunstancias reales del contexto al que nos acercamos.

Las salidas de campo pueden ser una estrategia para aproximarnos a la manera como la comunidad construye e interpreta los símbolos que median sus relaciones.

"Observamos en el primer recorrido realizado a la zona, un cartel creado por niños del sector el cual pretendía educar a la comunidad a que cuidara el espacio público que se estaba construyendo, -este hecho que en el momento pase por desapercibido contribuyó a centrarme en las manifestaciones gráficas de estos niños que de alguna manera estaban mimetizadas en la imagen tosca y abandonada del sector-"



David nos contó que siloé se había poblado de campesinos y de mineros porque en el pasado se extraía carbón de las minas que quedaban debajo de nuestros pies, las minas aun siguen siendo explotadas ilegalmente y a veces colapsaba un socavón "mal curado" y el piso de una casa se iba al fondo de la mina.



Hoy fue nuestra primera visita a siloé. Nos encontramos en Cosmocentro y caminamos hasta el jeep (combi) que nos transportó hasta el colegio Juan pablo II y desde ahí caminamos hasta el centro cultural donde nos esperaba David.
David es un líder comunal. Él nos contó un poco de la historia del proyecto en el centro cultural: una habitación que tenía mapas del sector, también tenía fotos de una película que se había filmado allí (Dr. Alemán), cámaras de video viejas colgaban del techo y escrito en tiza había unos mensajes que hablaban de hacer visible a Siloé y una dirección de internet
http://www.fundasidoc.org/siloe_visible.html
Nos preguntó si en la universidad había antropología, le respondimos que no y nos dijo que en una pública debía haber. Nos contó que los estudiantes de antropología de Icesi iban a subir a dar el "tour siloé", y salimos nosotros con él a caminar con un sombrero que nos prestó y en el camino escuchamos historias del sector. Él quería pintar todo siloé de blanco "como símbolo de unificación". Algunas personas de la comuna pensaban que era como símbolo de paz, David nos dijo que él no definía la paz como "fin del conflicto, porque conflictos siempre van a haber, aunque algunos académicos hablan de la tolerancia y de las diferencias, pero por ejemplo de que sirve la paz si hay hambre. Por ejemplo vos ves en Haití no hay guerra, pero la gente se está muriendo de hambre, entonces ¿eso es paz?" mientras caminamos por las empinadas colinas y nos metíamos por diferentes pasadizos vimos una cascada que lleva el mismo nombre de siloé, estaba sucia y mal oliente pero tenía buen caudal y refrescaba los árboles de la zona, pues por ser una ladera en todas las casas habían palmas de plátano y arbolitos de coca y de limón y diferentes plantas ornamentales y especias. David nos contó que el nombre de siloé venía del judío y significa "el enviado", y que algunas personas del sector pensaban que bañarse en esa cascada los curaba, pero eso era hace veinte años, porque ya estaba muy contaminada y llena de basura (un colchón viejo y dañado estaba en el cauce junto a otros desperdicios que salían de las casas).
David nos contó que siloé se había poblado de campesinos y de mineros porque en el pasado se extraía carbón de las minas sobre las que caminábamos, las minas aun siguen siendo explotadas ilegalmente y a veces colapsaba un socavón "mal curado" y el piso de una casa se iba al fondo de la mina.
Pasamos frente a la casa de la medallista de lucha libre de los juegos olímpicos. David nos contó que fue gracias a las cámaras y al trabajo de la emisora radio comunitaria que ellos pudieron hacer esta ruta de "tour Siloé" y acordar con las personas del barrio un respeto por quienes llegaban a visitar ese sector. Llegamos a un área del barrio que fue fundado durante la dictadura del general Rojas Pinilla y David nos contó que para las personas del sector el General era un héroe. Luego llegamos a una zona que era controlada por las FARC y el ELN, vimos en un muro de una fachada pinturas de un artista llamado Albeiro Pardo, la próxima vez quiero tomarles fotos y hablar con él.
Fuimos a ver una escultura del maestro Castañeda y mientras caminábamos pasamos por la casa de Milton Fabián Muñoz, alias "el tombo Milton" o "Rambo", "el psicópata más grande que ha habido en siloé", un hombre que intimidó a una comunidad de cien mil habitantes durante tres años, antes de que lo matara la misma policía.
Al llegar a la estatua de Castañeda, había una placa dedicándosela a los estudiantes caídos durante la dictadura, la estatua representaba una familia unida y uno de ellos levantaba en su mano la cabeza de un militar.
Nos contó que un día que Castañeda estaba restaurando su monumento llegaron unas señoras "burguesas" de Cali "de apellido Cabal" y él las recibió y las llevó a ver la estatua. Castañeda les habló de un obispo que se llamaba Cancino diciéndoles cosas que él había hecho y que habían causado muchos problemas, y resultó que ellas eran primas de él y le dijeron que esa estatua para qué servía y que era horrible a la vista.
Nos contó también de cómo el ejército había atacado con tres mil hombres el sector, cuando el M19 había formado las milicias urbanas, y se había enfrentado tan solo con tres hombres.

Al llegar a la estrella David nos dijo que ese sector era el lugar donde más drogas se vendían y que cuando volviéramos era mejor no tomar fotos ahí. Fuimos a una tienda a comprar un jugo. Había una casa con un equipo de sonido en el cual sonaba RAP, afuera había un muchacho con look rapero y una gorrita. Pasó una muchacha en un short y camiseta. Tenía depiladas las cejas y mucho labial. Metió la mano en su bolso y le grito al muchacho que se esquinara o se lo estallaba como si hablara de un tiro de revolver, tal vez para intimidarnos o bromear. El muchacho se paró y se metió la mano en la parte de atrás del pantalón y le dijo que se lo estallaban ambos, ella siguió caminando hasta que llego junto a él y se abrazaron. Me alegré de que solo fuera un juego, pero al caminar 10 pasos nos encontramos a David y a una señora que vivía justo al lado de la estructura de la estrella y estaba contando que hace 10 días le habían matado a el hijo por salir a abrirle la puerta a otra persona que lo venían persiguiendo para matarlo. La señora lo decía con un aire de cotidianidad y sabía quien había sido. Tenía las pruebas y los testigos y el abogado le dijo que él no podía hacer nada. Desde su casa había una vista panorámica y se alcanzaba a ver todo el valle.
Bajamos hasta el lugar donde estaban trabajando el parque: una cancha de futbol pequeña, una bandera con un hasta de 40 metros. Me acordé del documental de José Luis Guerin *en construcción.* Le dije a David que me gustaría filmar y me dijo que le pusiera a eso fecha.
Bajamos la loma y vimos unas casas en las que el baño y el lavadero quedaban en la parte de afuera de la casa, en el antejardín. Una mujer de muslos y pantorrillas hermosas y torneadas salía de tomar una ducha, una niña jugaba con un balde de agua en el tanque de agua de un lavadero externo.
David nos empezó a contar unas historias sobre la filmación de *Dr. Alemán* y al llegar abajo nos despedimos, y quedé con muchas expectativas y me di cuenta de que había en este trabajo miles de posibilidades. Recordé *viaje a pié* de Fernando González. Creo que será una actividad intensa la que vamos a llevar a cabo.
Estaba de pié viendo a esa señora con su cara llena de arrugas, al fondo la pequeña y gigante ciudad de Cali, más atrás el color verde del valle. Arriba de nosotros la estructura metálica con forma de estrella, llena de bombillos que veo alumbrar desde mi casa. Por lo que llamamos principio de otredad, cada vez que vea o piense en esa estrella que para muchos es un adorno de un gran pesebre a escala real, para mí será el recuerdo de que ahí vive una señora a quien le mataron su hijo “de 1 solo tiro por favorecer a otro” y que ella no tenía plata para pagar un abogado que “haga justicia”. Por hoy se acabó el *tour* Siloé

investigación

reflexiones

marco teórico conceptual

acuerdo entre subjetividades. comunidad

prejuicios, prenociones. ideas reconocen su origen

experiencia

objetividad	intersubjetividad	subjetividad

sociadad contexto cultural

ser social

soluciónes

¿A través de que se observa y se interpreta?





confrontación con el contexto

ultraremitencias de ideales

Joan: quisiera proponer que en esta intervención de diseño pudiéramos fortalecer los vínculos de comunicación en la comunidad de la comuna 20.

se discute en el salón de clase las consideraciones mas precisas que debemos tener en cuenta para enunciar un problema y sus objetivos.

Miguel: los objetivos pueden ser trascendentales , como los fines mas profundos del proyecto, como "la transformación social de una comunidad a través de la intervención de un espacio publico"... hay otros que son mas ligados a la investigación del proceso o a lo perceptible visualmente... depende...

Joan: bueno... sigo con mi planteamiento: la identificación de ciertos símbolos visuales de la comunidad, es uno de mis objetivos.
reconocer algunas prácticas culturales, valores simbólicos, así como el análisis del contexto previo a la proposición de soluciones formales con fines estéticos y funcionales de acuerdo a las necesidades y modo de apropiación de significados de esta comunidad.

Miguel: de cada objetivo especifico sale una lista de acciones metodológicos para lograrlo.
y con respecto al objetivo de reconocer e identificar, yo creo que no solo seria pertinente eso, sino también la clasificación de esos códigos simbólico que tiene la comunidad.

Diseño en el proceso:

- objetos que sean actualizables, adaptables al uso real y no ideal del objeto y del espacio

* Joan Costa.

... en la clase, algunos hablan de otra cosa, otros hablan y comentan lo que acaban de escuchar, algunos, mas pocos, escriben.



EXPOSICIÓN DE PLANTEAMIENTOS DE PROBLEMA-OBJETIVOS-REQUERIMIENTOS: Martes 30 septiembre 2008

Reconocimiento de **problemas sociales** y su comprensión -parcial-

Construcción de necesidades

[El problema es la falta de espacios propicios para la diversión, la expresión y el sano esparcimiento del menor, sumado a que en educación preescolar existen solo veintidós, teniéndo solo una cobertura del 25% y un déficit del 75%...]

problema social

[El problema es la existencia de una comunicación fracturada entre los mismo habitantes del sector y la ausencia de comunicación de Siloé con Cali].





Desde el principio del el proceso de diseño, este grupo tuvo como eje central, la solución. se formuló el concepto de autointervención como principal cimiento de la solución a desarrollar, esta idea se mantuvo a lo largo del proceso y ademas se asumió como una propuesta ideal para cualquier espacio publico. a pesar de no estar respaldada con mucha investigación teórica ni contacto directo con el contexto a intervenirl, la idea abarca y cumple con los objetivos de inclusión y de propiciar las dinámicas de apropiación del espacio, razón por la cual no hubo mayor oposición la propuesta.



los grupos de trabajo en diseño se han venido conformando desde hace dos años cuando el proceso de formación en diseño en la universidad del valle inició para la mayoria de nosotros, asi que es claro que el principal criterio de asociación ha sido por afinidad y/o amistad



la definición y compresión de los usuarios, ha sido la mayor preocupación de este grupo. estuvieron inquietas por conocer y hacer contacto directo con su comunidad-objetivo, pero no existe casi ningún tipo de registro sobre estos encuentros y actividades, lo que evidencia que no hubo un ejercicio sistemático ni consciente de su interacción y su interpretación ligada solamente a la experiencia individual.

la etapa de investigación exige un gran nivel de disciplina y trabajo metódico controlado. es la etapa de aproximación a la realidad contextual y conceptual del foco de nuestros intereses de intervención, es una etapa de alto rigor en cuanto a la construcción de una perspectiva clara para el proyecto y un análisis juicioso y objetivo de lo que se encuentra. existen pocas orientaciones que les permitan a los estudiantes la construcción de preguntas iniciales que dirijan los procedimientos de recolección de datos e información.



Aunque se reconoce la importancia y pertinencia de hacer una buena práctica investigativa, esta etapa se lleva a cabo casi de manera intuitiva y muy poco dirigida por los asesores del curso, esto se evidencia en las pocas sesiones de asesorías y evaluaciones a manera de exposición conjunta de esta etapa, así como la poca retroalimentación que hubo en el curso en cuanto a los métodos empleados y resultados obtenidos de la practica. otra evidencia es el corto periodo de tiempo disponible para ejecutar la investigación, y el presupuesto del fin de la investigación en la primera etapa del proyecto, es decir que no se asume con claridad el proceso de diseño como una exploración, indagación e investigación constante, de principio a fin.

CONCLUSIONES SOBRE LA ETAPA DE INVESTIGACIÓN

Se proponen actividades que culminen esta actividad, eliminando la posibilidad de continuar con la recolección sistemática de la información que este siendo requerida por el mismo objeto. solamente actividades como las salias de campo, grupos focales es tenido en cuenta al inicio y al final (ejercicio de comprobación) del proyecto, no en puntos intermedios

planteamiento de problemas

estructura contextual
estructura conceptual



[Parque como un Lienzo]
considera en su totalidad al parque como una enorme fracción de material en blanco extendido y dispuesto para ser intervenido expresivamente por el individuo que en el se encuentra.

[El parque concebido como espacio publico de encuentro y de dialogo entre individuos en torno al nacimiento de una nueva ciudad]



SEÑALÉTICA

[La Estrategia Comunicativa Interna]
[La Estrategia Comunicativa]

La intervención en búsqueda de la manifestación de identidad debe ser dada por la misma comunidad, pues es mas fácil querer y respetar lo que han construido tus propias manos que algo que ha sido impuesto por agentes externos, por mas pertinente que este pueda resultar.

Lo didáctico en esta estrategia comunicativa interna es relevante para la construcción de identidad, la apropiación del espacio publico y para adicionar al mismo valoraciones de tipo emocional y afectivo, que permitan la interacción apropiada del individuo en el espacio que finalmente quiera y respete.



la actividad del diseño tan solo pretende impartir orden en la consecución de dicha intervención creando las condiciones materiales y conceptuales ideales para ponerlas a disposición de la comunidad, presentándose de manera efectiva y coordinada la expresión y comunicación gráfica de las necesidades y anhelos de la población de Siloé.

Los niños en Segunda Infancia y Niñez, comprendidos por el Instituto Colombiano de Bienestar Familiar I.C.B.F. como aquellos pequeños entre 5 y 8 años, los cuales se encuentran en la segunda etapa más importante de crecimiento físico, motor, psíquico, mental y cognoscitivo de la vida del individuo.

necesidad de educación, comprendida como la falta de transferencia de conocimientos socio-culturales (hábitos, creencias, valores, normas, ideas,) que se desarrolla en la comunidad gracias a unos factores históricos claves, (económicos, políticos, sociales, geográficos) que marcan al habitante de las zonas marginales.

MOBILIARIO

Exploración por medio de la actividad motora y del juego, que no sólo intervienen como un medio de interacción social, sino como una vía de desarrollo intelectual y sensorial.

GENERACIÓN DE EXPERIENCIAS, comprendido como promotor de conocimiento a través de sensaciones (visuales, olfativas, táctiles, auditivas) que se propicien en la expresión gráfica del niño, para así hacer de ese momento un instante creativo, que ocasiona pregnancia en el menor y que lo conlleve a querer vivir de nuevo esas sensaciones.

- **dibujo** como un medio que formaba parte de la recreación (la cuál es mínima en estos sectores marginales) entendido como un lenguaje lúdico, creativo y estético del niño que le permitía desarrollar actividades encaminadas a promover su desarrollo físico, ambiental y emocional.





asesoría: visualización de alternativas.

Problema: manejo del tiempo libre
- esa definición: expresión gráfica les sirve?- Miguel
- si claro! pensamos que las soluciones tendrían que estar muy vinculadas en el parque y no como lo habíamos pensado en un momento, que estuvieran en la escuela.
las propuestas están enfocadas a la recreación poro potencializando las capacidades de la expresión artística y gráfica.
- M- ya hemos hablado de esto, los limites del lenguaje esta en lo que acaese, lo que no sucede ni se puede relatar, ni se puede hablar, es mejor callar. es necesario tratar de ponerlo en escritura y esquematizar los pensamiento. "cual es la pertinencia de mi intervención de diseño"

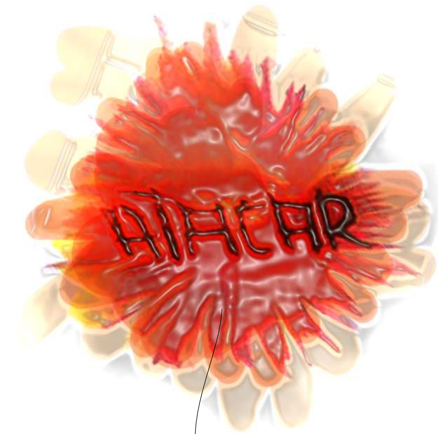
por eso recorremos, escribimos y hacemos salidas de campo. para hablar con propiedad del contexto y las cosas que detectamos en los niños de la escuela que visitamos

propuestas de alternativas de solución:

1-"tapetes mágicos de color con agua" limitado
2- actividad grupal " son pocos los niños que juegan solos" lo que queremos es reforzar el aspecto figurativo en los niños. venderles la idea del arte. en cada hueco hay una temática por color y servirá como medio de exposición de los dibujos de los niños.

Miguel: es importante la acción de ellos mostrandose a la comunidad, están reforzando su identidad, presentarse, socializar su identidad en una sistema de exposición de arte. son seres diferentes interactuando con producciones autísticas de los niños de la comunidad.

3- arenero para dibujar.



La inseguridad, miedo a la comunidad,identificación con su entorno a través de la expresión gráfica.

"somos muy fantasiosas con nuestras propuestas, todas nos gustan mucho, pero sabemos que son muy difíciles de materializar"



Los encuentros para diseñar se realizan en los salones y en las horas de clase. en espacios de descanso de la universidad como las cafeterías y en “los cafés”, populares entre los grupos de diseño, se reúnen después de las clases donde comentan, discuten y divagan a cerca de los proyectos del semestre y de sus vidas.
Las reuniones en las casas para trabajar, son mas comunes en el grupo “pinturalparque” que en el otro grupo.





El Martes antes de la entrega de “alternativas” laura comenta entre los que llegamos temprano que piensan reunirse con su grupo en su casa. sus compañeras se van a quedar a dormir en su casa y van a trabajar hasta tarde. aun n terminan nada, ni el trabajo escrito ni la maqueta -”me empieza a dar desesperación no ver nada terminado, ni si quiera sabemos que nombre ponerle al proyecto”.



Este grupo en sus encuentros, socializa con muchas personas en clase, parece ser un grupo de seis personas pues constantemente intercambian materiales, información bromas y de mas conversaciones con el grupo”el ciclo de agua” al tener el mismo foco (los niños) parece importante esta retroalimentación de los avances y conclusiones que el otro grupo a construido.
su interacción en torno al proyecto es dispersa, nunca se concreta mucho en las clases, prefieren repartir el trabajo o reunirse en las casas para terminar los requisitos académicos.

Gloria, Joan y Carlos ultiman detalles, acuerdan que hoy es el ultimo día para hacer la maqueta, a dos días de la entrega de alternativas. Buscan a alguien en el Salon que sepa donde pueden conseguir porcelanicron.
-pasillos, monolito, piso, pergolas, silla, tarros de basura.
siguen ultimando detalles, medidas, escalas, acabados de la maqueta.
Hablan en un lenguaje especializado de diseñadores (nombran a las herramientas de trabajo por sus nombres, software, instrumentos de medición, planos, contrastes, direccion...)

Gloria piensa que el proyecto conceptualmente esta muy estructurado pero se queda corto en la exploración formal. está muy encasillado en lo que ya han visto de señalética.

Joan: respondiendo a Gloria “ es que está inscrito en dinámicas socioculturales que prefieren algo sencillo y funcional y no algo despanpanantemente bello”

Hacen un esfuerzo por no exaltarse demasiado, hablan con intensidad y apasionamiento en las discusiones fuertes que tienen siempre. de vez en cuando alguien se queja, surgen ideas sobre abortar el proyecto, a modo de broma, pero eso ya dice algunas cosas
¿por que tanta complejidad si no es la entrega final? preferiría no complicarme.
.... entonces que será la entrega final?

Hacen dibujos a lapicero, al mismo tiempo hacen anotaciones, son dibujos y letras pequeñas, son hojas saturadas de información.
les pido los bocetos, gloria dice que se siente analizada, yo sonrío nada mas.
-después me piden que si pueden utilizar unas ilustraciones de rostros que hice para un trabajo de otro semestre.
-les digo que si
pienso que hubo un intercambio. yo les pedí tiempo para que llenaran mis matrices, ellos aceptaron sin problema.

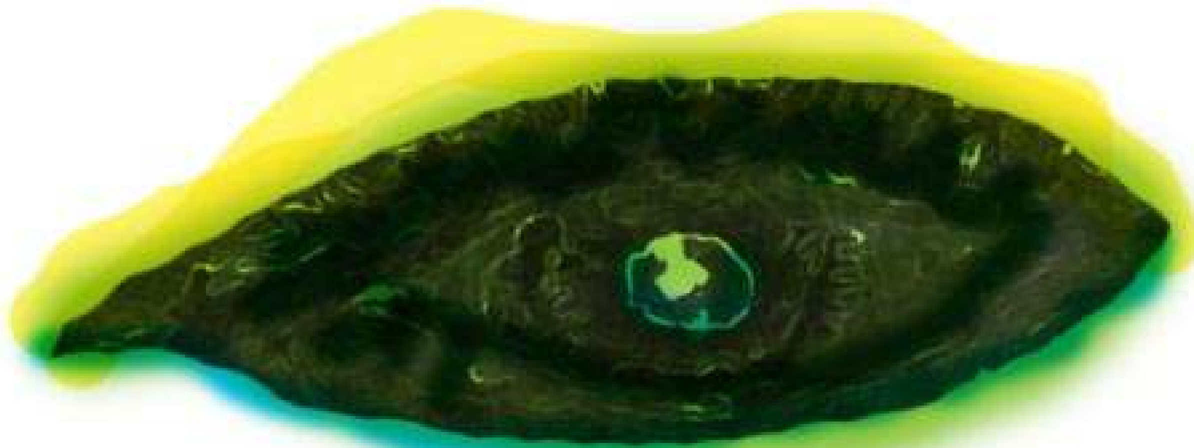
El tono de sus encuentros es mas silencioso que el del otro grupo, se concentran en aprovechar el tiempo de las clases para resolver lo que tienen por hacer.



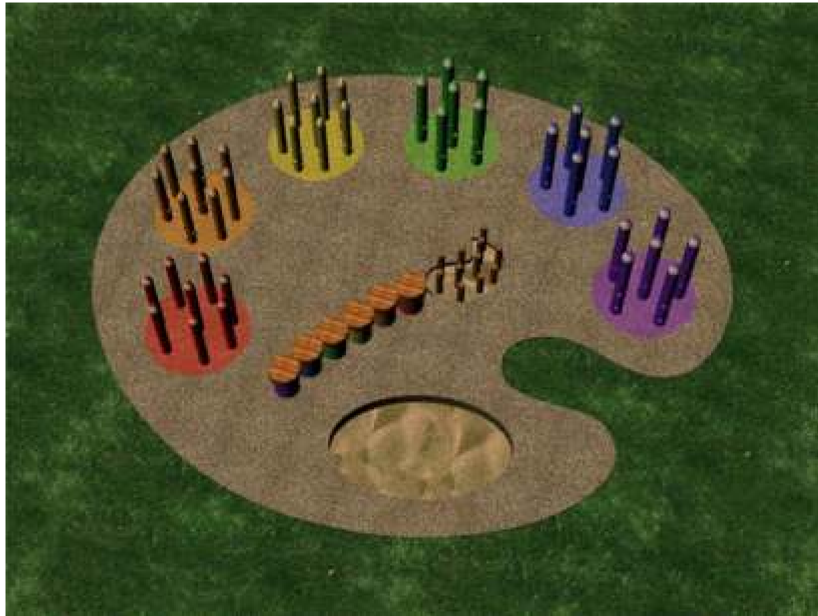




VISUALIZACIÓN DE ALTERNATIVAS



proyecto de “Recreación a partir del desarrollo de la Expresión Corporal para el buen manejo del tiempo libre en niños en Segunda Infancia”
Propuesta: PINTURAL PARQUE

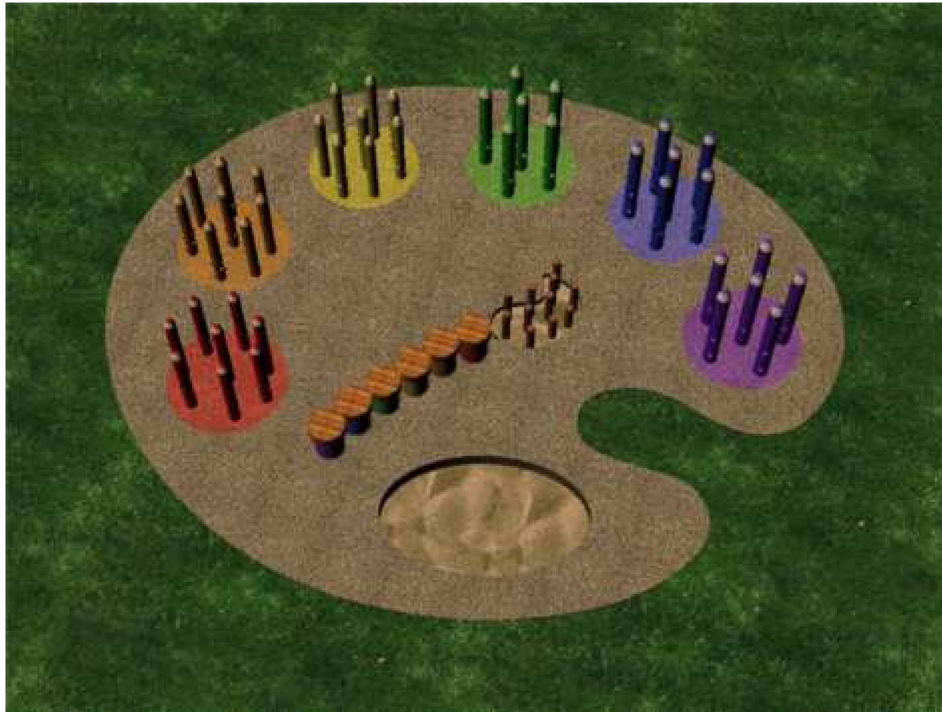




CARACTERISTICAS FORMALES

La solución formal del proyecto de “Recreación a partir del desarrollo de la Expresión Corporal para el buen manejo del tiempo libre en niños en Segunda Infancia”, parte de elementos figurativos para generar pregnancia en los niños sobre los instrumentos artísticos. Los componentes formales de PinturalParque se caracterizan por la inclusión de elementos como crayones, potes de pintura y arena, que en conjunto forman, la paleta de color y el pincel. Además, el uso de formas simples, la repetición de los elementos y la relación acorde entre los mismo hacen de este espacio una unidad de agrado instintivo al pequeño usuario.

La paleta de color se compone de seis círculos distribuidos equitativamente en la parte superior de la misma, los cuales representan uno a uno, un tono del círculo cromático principal. La forma de estos elementos, nace de una figura geométrica básica, la cual genera fácil recordación en los niños de estas edades. En cada una de estas áreas se han repartido cilindros de diversas alturas que se asemejan a la forma de un crayón, figuras que han sido intervenidas en su superficie de dos formas, la primera con perforaciones circulares que atraviesan el cuerpo de este de manera aleatoria, y la segunda con incrustaciones de pequeños piezas dispuestas en toda el área, las cuales poseen diferentes características de tipo formal, como por ejemplo estructura cúbica, cilíndrica y toroidal.



Además de ello esta conformada por un ovalo que representa la oreja de la paleta de color, zona en la cual se haya un arenero dispuesto para la manipulación y exploración artística del infante. Al lado de esta área se dispone nuevamente de formas cilíndricas de un diámetro mucho mayor y una altura menor que representan los potes de pintura dispuestos como mobiliario para los padres, los cuales utilizados de manera conjunta constituyen el mango del pincel. Para finalizar, la cabeza de la brocha, se encuentra formada por pequeños y delgados cilindros, integrados de manera paralela creando la silueta de esta.

- Sección de Colores: La función perteneciente a esta zona, es la de la exploración corporal, puesto que, por el deseo explorador del niño se hace necesario que encuentre nuevas alternativas o recorridos para su desarrollo motriz y cognoscitivo.
- Sección de Arenero: El niño podrá realizar trazos sobre otra superficie diferente a las que conoce y se le han asignado para dibujar. La arena les permitirá el desarrollo escultural y el manejo de forma en tercera dimensión.
- Sección de Exposiciones: Módulos figurativos en los cuales se planea la exposición de los trabajos artísticos que los niños realicen en la escuela, que al mismo tiempo posibilitan su uso como una zona de descanso (sillas continuas, que por su ubicación permiten una vista panorámica del parque completo).



Otra de las funciones que posibilita la ubicación de los crayones es la de recorrer el espacio que brindan entre uno y otro, permitiendo el desarrollo de la imaginación y de la creatividad, al estimular en el niño el deseo de aventurarse a nuevos caminos o posibilidades de recorrido. Además, el Pintural Parque permite que por su forma pueda ser contemplado desde lo más alto de Siloé para que la comunidad desarrolle a través de la hermosa y colorida vista que se proyecta, el amor por el arte.

*La ampliación de esta descripción se encuentra en los ANEXOS de la infografía: “ documento final -PinturalParque-

PROYECTO: COMUNICACIÓN VISUAL [ESTRATEGIA DE COMUNICACIÓN INTERNA Y EXTERNA]

propuesta:[Muro: Yo Amo A Siloé]

“¿Qué desea Usted que la gente vea de Siloé?”

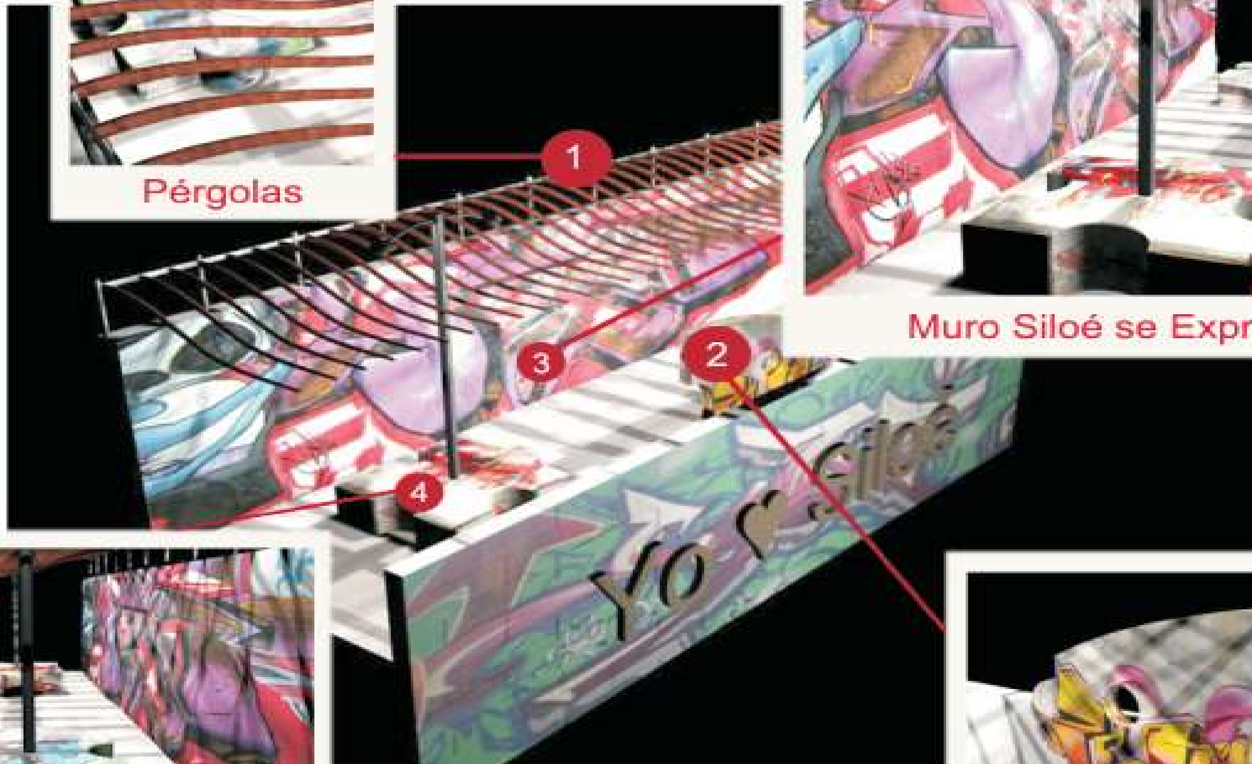
[Muro: Siloé Se Expresa] “¿Qué es lo que vives en Siloé?”

[Mobiliario]

El mobiliario consiste en sillas en forma de fichas de rompecabezas, en cuyo centro se extiende de manera vertical una estructura cilíndrica que termina en su extremo superior en dos lámparas que facilitan la visibilidad del lugar en las horas de la noche. Estos focos luminosos se encuentran por encima de una secuencia lineal de pérgolas que suaviza el impacto del sol durante el día condicionando el lugar para ser de estadía prolongada, sin contar con el juego visual de sombras que se proyecta en el suelo y acentúa la primacía de lo visual en el parque. Estas sillas están



Pérgolas





Muro Siloé se Expresa



Sillas Pasillo

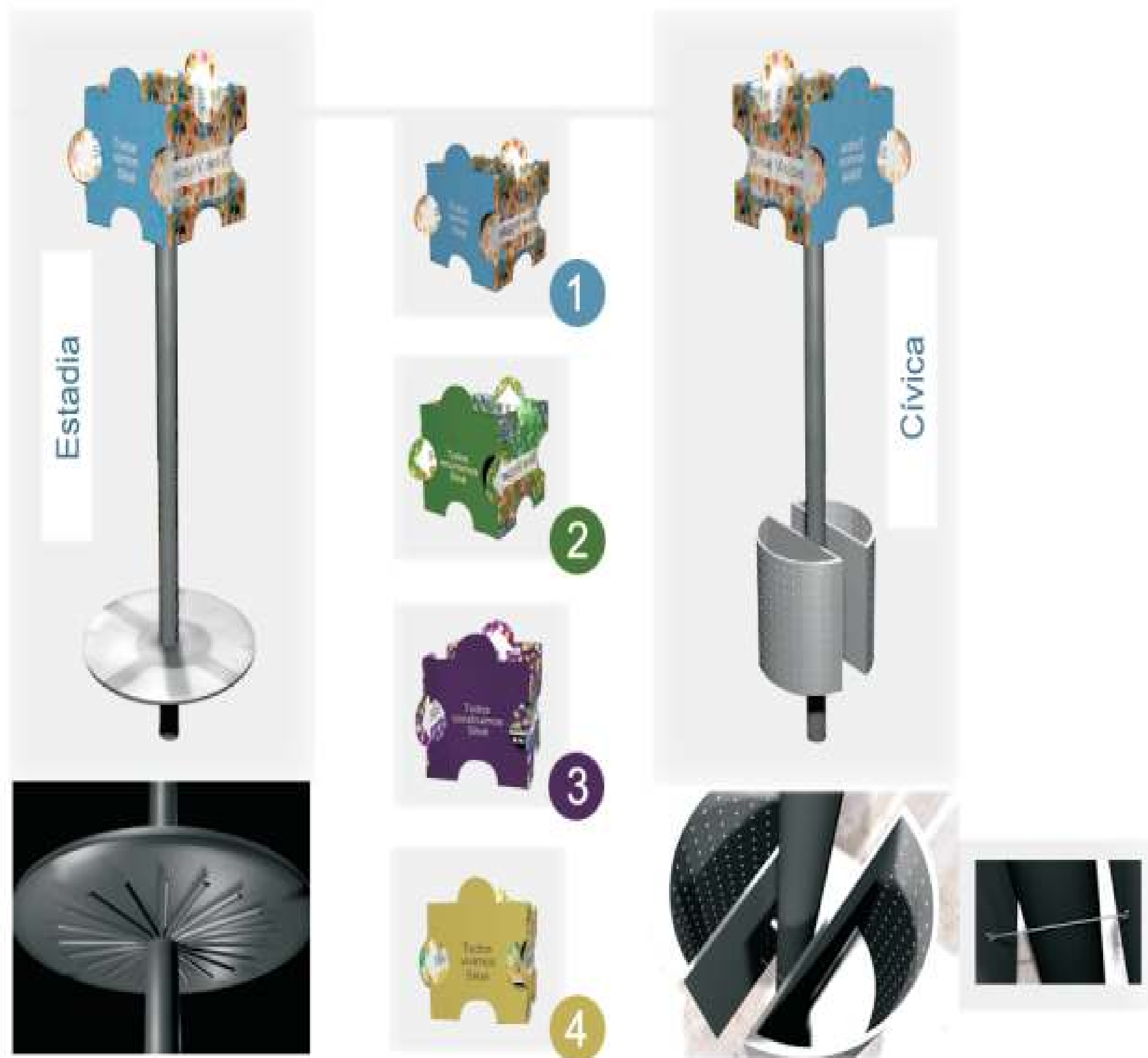


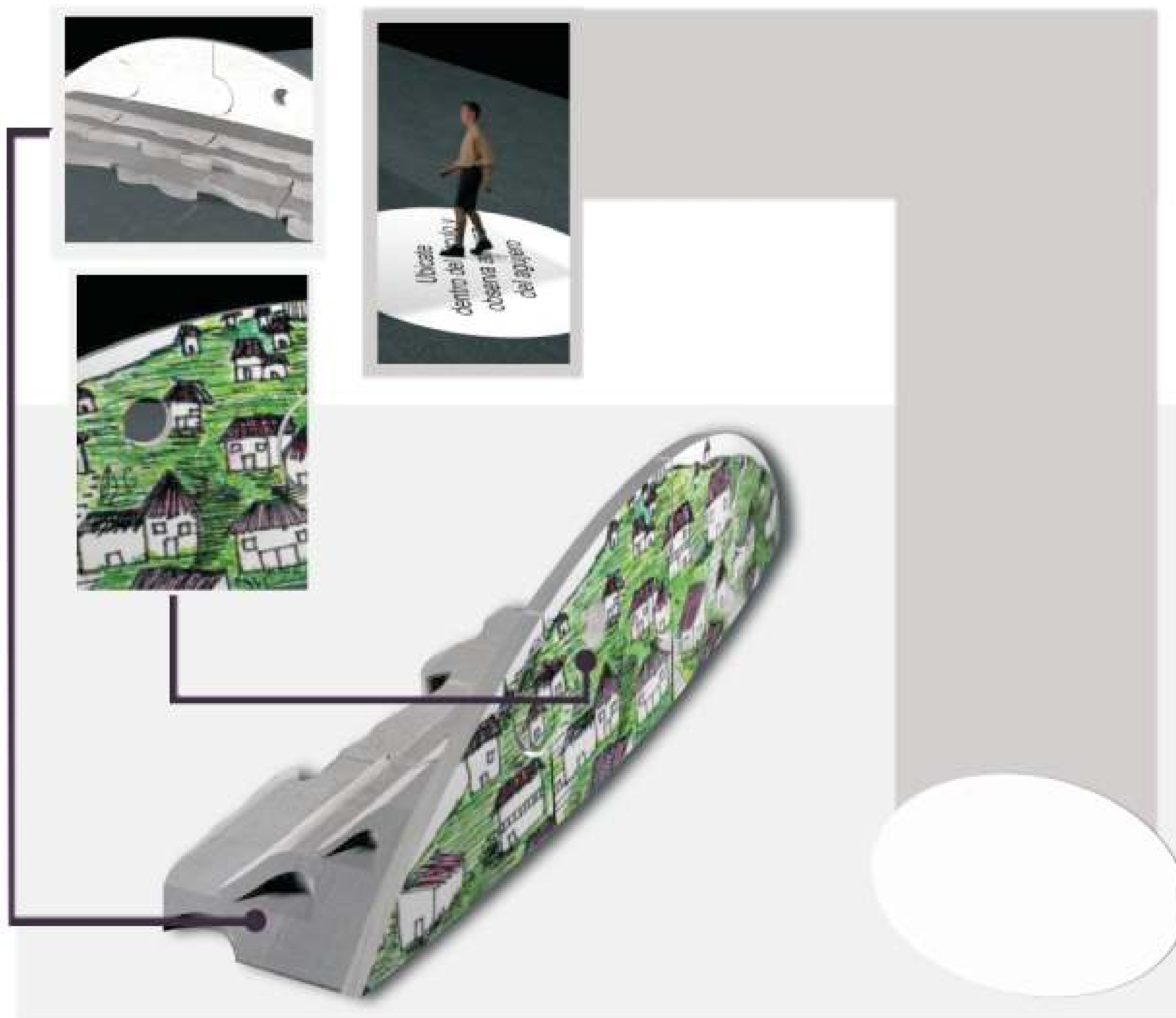
Ficha de Anclaje Visual

Debe aclararse que estas intervenciones deben ser controladas para que sean efectivamente renovables, por medio de una estrategia de cambio cronológico, dictada por la misma sociedad, mediante la elaboración de actividades competitivas, por designación democrática o por merito y teniendo en cuenta las necesidades comunicativas y el interés que generen estas dinámicas de renovación grafica en la comunidad.

[La Estrategia Comunicativa Externa]
[Fichas de Rompecabezas]

Para la puesta en acción de esta estrategia comunicativa, se implementan , que no tendrían sentido alguno sino es cuando estos elementos entran en interacción directa con el individuo. Esta acción de unir, construir, encajar, ensamblar hacen parte de significados simbólicos comunes pertinentes para manifestar la unión entre ambos núcleos sociales revelando la intención del hacer ciudadano agrupado. Estas fichas son elementos constituyentes de todo el aspecto formal de esta última estrategia comunicativa, adaptándose de manera flexible a los requerimientos y a las circunstancias particulares

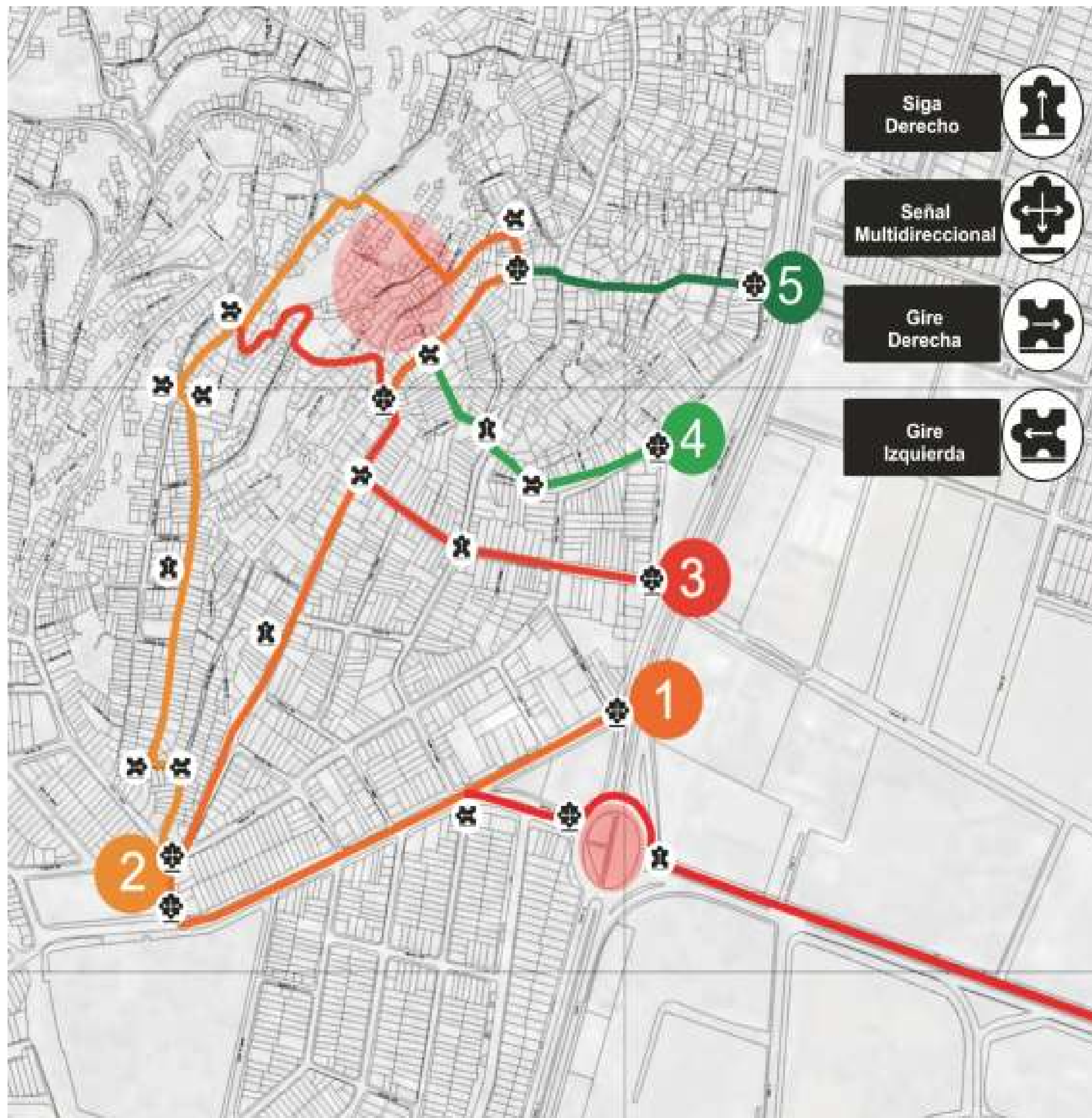




[Muro: Mirando a Siloé desde Cali]

Esta estructura resulta de la abstracción mimética de la montaña de Siloé, en forma y en contenido grafico, y esta fragmentada en cuatro piezas cuyos mecanismos de ensamble son los de una pieza de rompecabezas. Un grupo de individuos designados por la comunidad serán los encargados de realizar una intervención sobre las superficies de la estructura, cuyo contenido grafico sea la representación del Siloé que ve Cali diariamente (Por ejemplo, Siloé el pesebre de Cali). Las funciones que se le adjudican son netamente publicitarias, que incentiven la visita al sector promocionado.

Este es el primer elemento que la gente de Cali vera del parque Siloé visible y por tanto debe contener una gran contundencia visual. Sus grandes proporciones de 12 m de largo por 3 m de alto pretenden hacerlo imponente en su lugar de ubicación (Calle 5 con carrera 50 sobre la estación del Mio, donde se instaura en un futuro la estación del Miocable). De este elemento se sustrajo una sección circular de 50 cm de diámetro, que funciona como focalizador visual del parque, que permita que las personas al ubicarse justo en frente del mismo puedan apreciar al Siloé convertido en grafico y a través de la sustracción la sección correspondiente al parque, este sí, en toda su expresión natural real.



Para crear una identidad comunicativa en cada una de estas rutas,
se asigno un mensaje de los descritos anteriormente, que se
repetirá a lo largo del recorrido. Es así como en las rutas peatonales
se implementaran los mensajes “del hacer” “Todos Construimos
Siloé” y “Todos Recorremos Siloé”, dado que ambas acciones son
ejecutadas corporalmente por el individuo mientras recorre estos
senderos sin la colaboración de un medio de trasporte. En las rutas
vehiculares se designaron los mensajes “del ser” “Todos Vivimos
Siloé” y “Todos Somos Siloé”, dado que el movimiento acelerado de
los vehículos aprecia el lugar como un conjunto de personas y
lugares de vivienda, siendo la percepción netamente visual.
La distribución conceptual de las piezas de rompecabezas por los
caminos que conducen al Parque Siloé Visible

**Los detalles de esta infotmación puede encontrarla en la sección de anexos, los documentos escritos de cada grupo, profundizan en detalles formales y tecnico productivos de las propuestas visualizadas en esta sección

COMPROBACIÓN DE PROPUESTAS:

el ejercicio de registro solo se realizó hasta este ejercicio, fue registrado de forma audiovisual y está disponible en la sección de anexos.
las imágenes y las situaciones hablan por si solas, esperamos haya un tiempo para la actualización de este registro y adicionar posteriormente las modificaciones y conclusiones a las que se llegaron a partir de este ejercicio del proyecto.

CONCLUSIONES SOBRE LA METODOLOGíA

La metodología del proyecto de diseño, planteada por etapas (investigación-trabajo creativo-materialización) no es realmente aplicada por los estudiantes, aunque se haga un esfuerzo por adaptar su proceder a estos requerimientos académico.

Todo el proyecto de diseño corresponde a una investigación y a un trabajo creativo constante por parte de los diseñadores, se entiende y se manifiesta que es necesaria la flexibilidad y la retroalimentación en el proceso investigativo que se nutre de las propuestas creativas de los diseñadores. Sin embargo en pocos casos se evidencia un ejercicio consciente de reflexión, revaluación y reformulación de las ideas o propuestas.
las propuestas iniciales de solución no variaron mucho y los grupos parecen estar muy aferrados a sus propuestas, les cuesta renunciar a detalles y formas que la investigación a demostrado no ser pertinente.

La etapa de trabajo creativo se caracterizó por la búsqueda del planteamiento y la estructura conceptual y formal de las alternativas de solución a los problemas de diseño formulados. las discusiones grupales, sesiones de lluvia de ideas y bocetación conjunta, representan los procedimientos mas utilizados por los dos grupos para llegar consensos sobre las decisiones del proyecto. la división de las tareas según las destrezas representativas de cada miembro fue una constante en ambos grupos, así como la selección de las propuestas estuvo mediada por las asesorías y discusiones entre los grupos y los asesores.

La etapa de materialización a pesar de ser la mas corta en el cronograma, y la descripción con menos procedimientos por realizar, resulta ser la etapa metodológica en la que a los diseñadores les toma mas tiempo llevar a cabo. es una etapa definitiva donde el resultado de la investigación y el trabajo creativo se manifiesta en forma y función. los objetos hablan por los diseñadores, lo cual aumenta al máximo la presión y la responsabilidad por ejecutar bien las tareas y objetivos.

¿Qué INTERESA al DISEÑO?

Entendiendo a la disciplina del diseño como productor de interacciones, o entendiendo al diseño como un producto, pienso que sería pertinente reconocer al diseño, tanto como a la tecnología o cualquier otro medio para la transmisión de un conocimiento especifico, la capacidad de provocar transformaciones en las proporciones de relación entre realidades, me refiero a hechos, fenómenos socioculturales y del planeta.

El diseño como profesión encargada de formular prolongaciones de las facultades del hombre afecta implacablemente a todo el sistema psíquico y social, mas allá de su contenido, que es inoperante en la colectividad aunque particularmente sea inmediato. El diseño como medio es una cuestión diacrónica, rebasa limites de espacio y tiempo porque revela posibilidades a la cultura en que se instala, es decir que amplía el espectro de relaciones que pueden haber para la transferencia de información, educación, saberes, por supuesto respaldados por la idealidad o ideología que el diseño resguarda en su desarrollo histórico y la del sujeto quien lo interpreta mediante su ejercicio.

Por tradición y gracias a el desarrollo industrial que han tenido las sociedades occidentales, se ha asumido el diseño como una actividad puramente utilitaria, racional y objetiva, pero ni siquiera científica y ha dejado a un lado la exploración en el terreno de la subjetividad, lo que no es necesariamente racional ni demostrable, sino que se forja a través de la experiencia y las circunstancias particulares de cada contexto. la importancia de construir una consciencia del sujeto hacia los factores que determinan su juicio y el de los demás agentes de su entorno específico, a partir de un enfoque interdisciplinar, no referente a los métodos e instrumentos que incluye en su actividad sino como una cuestión de fondo, de fundamentos del diseño. Donde no solo es una disciplina social por diseñar para la humanidad, sino porque se tiene en cuenta a quien diseña, y existe una reflexión sobre la subjetividad , la objetividad y la intersubjetividad.

De lo contrario, pienso que el diseñador no tendrá la mayor fuerza, ni las herramientas necesarias para ejercer propuestas diferentes a las del pedido de un cliente, será quien resuelva problemas que a la idealidad del estado donde se inscribe y a sus instituciones les interesa resolver, e incluso los lugares comunes y paradigmas que el mismo carga, pero no podría ser un crítico de la sociedad, ni un ideólogo, ni trasgredir o trascender los limites que a la norma necesita cumplir ya que no construye una consciencia estructurada que le permita hacerlo. Esta conciencia estructurada, necesita ser guiada y construida por un proceso en el que se incluya la reflexión sobre los factores que inciden en mi voluntad y en los rasgos socio culturales del contexto al que pertenezco y para el cual voy a diseñar. De esta manera creo que estaríamos siendo más propositivos que conformes, más conscientes de las decisiones que tomamos cuando afectamos globalmente a todos los sistemas con nuestra producción masiva de medios, vehículos de información, posibilidades o prolongaciones del hombre.

Aproximarnos a conocer el mundo a través del dominio del lenguaje formal y la capacidad proyectual, no es el fondo mas profundo al que podemos llegar, incluso, me arriesgo a decir que es una superficie. En el diseño se concentran cantidades considerables de energía vital, de hombres y de tiempo, perfeccionando la capacidad de prolongar facultades del cuerpo, la mente y del planeta necesitamospensar y repensar ed diseño. Aprender a renuncias a nuestros ideales y deseos supone un trabajo arduo que reclama disciplina, consciencia y reflexión sobre nuestra actividad, nuestros roles y los sistemas simbólicos con los cuales nos identificamos.

PREGUNTAS SIN RESOLVER

Este proyecto surgió de la socialización que unos arquitectos hicieron de su proyecto de parque público en Siloé. Nos mostraron una idea altruista de dar a una comunidad algo valioso construido grupalmente. El proyecto fue patrocinado por Sidoc. Las preguntas a las que abre paso esta infografía y que por cuestiones de cronograma no alcanzamos a abordar tienen que ver con la forma de financiación del proyecto, de los intercambios de valores que se hicieron entre los la fundación Sidoc y los estudiantes de arquitectura y su producción intelectual del proyecto de tesis. Una hipótesis sería que el interés expresivo de los arquitectos está mediado por el intercambio de valores para el desarrollo de su tesis. Este interés de intercambio de valores que cada uno de nosotros tenemos por pertenecer a un campo en el cual existe un mercado ¿incide el intercambio de valores en el desarrollo de los proyectos formulados por los estudiantes de diseño? ¿Hasta qué punto determina la necesidad expresiva y la formalización de las propuestas este interés? ¿Cómo se llegó y se debe llegar hasta ese tipo de intercambios de valores a la hora de formular un proyecto de investigación para que este sea realizable y sustentable? Las propuestas para mejorar la calidad de vida de la comunidad ¿en que favorecen el mejoramiento de la calidad de vida de los diseñadores? ¿Qué capitales (valores materiales y simbólicos, poder político) obtiene una fundación con el trabajo de los estudiantes en este tipo de proyectos? Al ser un proyecto real, no una simulación de proyecto, ¿es importante acceder a la información que sustenta y hace posible que este proyecto esté en marcha? ¿por qué es importante conocer la relación que existe entre las dinámicas de mercado y la academia?